Voici 10 nouveaux pouvoirs principaux qui s’ajouteront à la table du livre. Vos joueurs pourront les avoir dans 4 cas à envisager. Tout d’abord, le résultat du dé 100 indique que les dizaines et les unités sont égales (exemple : 88), le joueur a alors l’obligation de prendre le pouvoir correspondant car l’inversion revient au même : il a alors la possibilité d’avoir le choix avec UN autre pouvoir de la nouvelle table. Il en sera de même si le résultat indique 2 pouvoirs dont un qu’il possède déjà : alors qu’il aurait dû prendre l’autre, il a à nouveau le choix avec un 2° de la table. Les 2 autres cas sont celui où le résultat est 100, dans quel cas la nouvelle table lui est ouverte ou si les 2 pouvoirs au choix ne sont pas très intéressants (rare !!!), dans quel cas le maître du jeu l’autorise à avoir le choix avec un 3°. Cette table s’utilise en lançant un dé 10 dont le résultat donne le pouvoir.

1bis - Aura de contre-attaque (par Ratman et François)
Type : Exotique
Coût : 40.
Manifestation : Pendant que le pouvoir est en action l'Arme et son porteur sont entourés d'une aura brun rouge.
Portée : Sur le porteur.
Fréquence : 6 fois par jour
Durée : 5 tours.
Effet(s) : Pendant la durée de fonctionnement du pouvoir, chaque fois qu'un adversaire porte un coup au Porteur il subit un choc en retour. Les dégâts sont calculés sur la colonne F avec la marge de succès de l'attaquant.
Réussite critique: -
Echec critique: -

2bis - Aura de fatigue (par Magnus Nyggard, un peu modifié par François)
Type : Exotique
Coût : 15.
Manifestation : Il y a des dessins de fleurs sur la lame de l'Arme et celle-ci émet un léger parfum agréable.
Portée : Cercle de 5m de diamètre centré sur le porteur.
Fréquence : 3 fois par jour
Durée : spécial.
Effet(s) : Dès que le pouvoir est utilisé l'Arme émet des vapeurs d'encens. Toute personne (allié et ennemis) se trouvant dans l'aire d'effet doit effectuer un jet sous VOLx5. Si elle échoue, elle ressent une fatigue intense qui lui occasionne un malus de 25% pendant 1d10 rounds. En cas d'échec critique sur le jet de volonté la victime sombre dans le sommeil. Elle peut être réveillée de manière normale.
Normalement cet aura disparaît en un round. Cependant en intérieur le nuage de parfum peut stagner pendant 1d6 rounds à l'endroit où il a été lancé (à moins que quelqu'un ouvre une fenêtre).
Réussite critique: -
Echec critique: -

3bis - Composition : Ambre (par François)
Type : Exotique
Coût : 10
Manifestation : La lame est taillée dans un bloc d'ambre.
Durée : Permanent.
Effet(s) : L'Arme accorde à son porteur un bonus de 20% à toutes ses compétences de combat, à l'aube, au zénith et au crépuscule.
L'aube correspond à la demi-heure qui suit le premier rayon de l'aube. Le crépuscule correspond à la demi-heure avant que les soleils ne soient entièrement couché. Le zénith correspond à la demi-heure encadrant le moment où les soleils sont au plus hauts.

4bis - Dégainer instantané (par François)
Type : Exotique
Coût : 15
Fréquence d'utilisation : 4 fois pas jour
Portée : contact.
Durée : Instantanée.
Effet(s) : Lorsque ce pouvoir est utilisé l'Arme se télé porte instantanément dans la main du porteur. Cette téléportation permet au porteur d'effectuer une action avec un malus de 15% dans le même round de combat. Pour que le pouvoir fonctionne, il faut que l'Arme se trouve à moins de 5 mètres du porteur. Pouvoir pratique après un échec critique pour récupérer son arme si elle est tombée à terre.

5bis - Mécanique : Harpon (par Magnus Nyggard)
Type : Exotique
Coût : 20
Manifestation : Il y a un harpon est une ligne métallique dans la garde de l'Arme. La ligne peut se dérouler jusqu'à une longueur de 50 mètres.
Effet(s) : L'Arme peut lancer le harpon vers un adversaire (Compétence: Tir) dans le but de l'attraper. Si le harpon touche la cible il s'accroche et le porteur peut le tirer vers lui. Attention: Si la victime est plus forte ou beaucoup plus lourde que le porteur c'est celui-ci qui va être tiré vers elle (jets de FO, mais prenez en compte la différence de poids).
Dégâts du harpon: E.
Portée: 0-2/3-5/6-10/11-50.
Il est aussi possible d'utiliser ce pouvoir pour grimper. Dans ce cas il donne +25% au jet d'Acrobatie.
Réussite critique: Les dégâts sont décalés d'une colonne vers la droite et la victime a un malus de 25% à son jet de Force.
Echec critique: Le harpon se plante quelque part où il se fige. Il faudra que le Porteur réussisse un jet de Force à -25% pour débloquer le harpon. En attendant, il a un malus de 10% pour manier son Arme.

6bis - Tonnerre (par Magnus Nyggard)
Type : Exotique
Coût : 20
Manifestation : L'Arme émet une retentissante déflagration quand le pouvoir est utilisé (Ka boom !)

Portée : contact.
Fréquence : 4 fois par jour
Durée : Instantanée.
Effet(s) : +2 colonnes de dégâts. La victime doit faire un jet d'EN pour ne pas s'évanouir un nombre de tours égal aux dommages causés. Le pouvoir est utilisé avant même de savoir si l'attaque sera réussie. Si le jet d'attaque échoue le pouvoir est quand même utilisé.
Réussite critique: La victime est sourd pour 1d6 jours.
Echec critique: Le Porteur devient sourd 1d6 jours s'il rate un jet d'EN.

7bis - Transfusion (par Magnus Nyggard)
Type : Exotique
Coût : 25
Manifestation : La lame de l'Arme est recouverte de veines qui s'emplissent de sang rouge vif pendant que le pouvoir est utilisé.
Portée : contact.
Fréquence : à volonté.
Durée : Instantanée.
Effet(s) : Ce pouvoir est quasiment l'inverse du vampirisme. Il donne au porteur la capacité de donner une parcelle de sa vie aux autres afin de guérir leurs blessures. Il peut transférer 1d6 points de vie par round.
Si le pouvoir fait descendre les points de vies en dessous de 0 la blessure critique sera subie au torse.
Réussite critique: -
Echec critique: -

8bis – Invocation de monstre.
Type : Exotique
Coût : 25
Manifestation : L’arme est décorée de têtes de monstres hideuses.
Fréquence d’utilisation : une fois par jour.
Portée : cercle de rayon de 1 km.
Durée : 2 minutes = 20 tours.
Effet : le joueur devra tout d’abord lancer un dé100 et faire en dessous de 15% pour qu’il y ait un monstre dans le cercle. Si c’est réussit, il peut appeler ce monstre. Cet appel lui prend 1 tour et le monstre arrive en 2D4 tours. Ce monstre aura 4 modifications à choisir aléatoirement sur la table. Ce monstre sera créé sur la base d’un homme si le résultat du 1°G était compris entre 8 et 15 inclus ou sur la base d’un animal si il était compris entre 1 et 7 inclus. Si les personnages sont en vue d’un monstre, le 1°G est annulé et le monstre forcément appelé (1 tour). Si ce monstre devait les attaquer (ce qui est presque sûr), le joueur doit réussir un G sous (Volonté du joueur – (nombre de modifications du monstre /2))*5. Si réussi, le monstre devra réussir un G sous volonté*5 pour résister : si réussi, rien ne se passe, si raté, le joueur contrôle le monstre pendant les 10 minutes.
Réussite critique (lors du G sous volonté + malus) : le G sous volonté du monstre est modifié d’un malus de (Volonté du joueur /2)*5.
Echec critique (lors du G sous volonté + malus) : Le monstre n’a pas besoin de faire son G, il ne sera pas contôlé.

9bis - Traversée de matériaux.
Type : exotique.
Coût : 30
Manifestation : lorsque le pouvoir est utilisé, l'arme et son porteur deviennent floues et sont gazeux (ressemblent à des fantomes).
Fréquence : 4 fois par jour.
Portée : sur le porteur et son équipement.
Effet : le porteur et son arme (et l'équipement aussi) peuvent en utilisant ce pouvoir traverser n'importe quel obstacle (quelle que soit sa composition) ayant une épaisseur inférieure ou égale à 3 mètres. Si le joueur veut utiliser ce pouvoir en combat, il doit l'annoncer au début du tour, il sera alors floue et gazeux pendant 1 tour seulement, l'arme adverse passera à travers sans causer de dommages et l'arme du joueur si il attaque passera aussi à travers de l'adversaire et ne causera pas de dommages.

10bis – Immunité aux épices.
Type : exotique.
Coût : 20
Manifestation : Le pommeau de l'arme contient un liquide couleur de sable qui est injecté au porteur une fois par jour.
Fréquence d'utilisation : permanent.
Portée : sur le porteur.
Durée : permanent.
Effet : grâce à ce liquide injecté au porteur, toutes les épices que celui-ci ingère voient leur puissance diminuer de 15. Ce pouvoir est différent d'immunité aux maladies et aux poisons car ces deux derniers protègent contre les maladies et les poisons de la nature (jungle Gadhar, serpents venimeux) et contre les maladies et les poisons dus à des épices de puissance inférieure à 5. Cette diminution de 15 en puissance est valable tout le temps et aussi bien pour les épices néfastes que pour les épices réparatrices ou celles qui augmentent des caractéristiques. Si le porteur veut utiliser des épices en empêchant son arme de lui injecter le liquide, c'est à dire s'il manque une seule injection, il mourra tout simplement.